NES-JG-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GOAL!™

GB INSTRUCTION MANUAL

F MANUEL D'INSTRUCTION

NL GEBRUIKSAANWIJZING

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.	BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service	Attn: Nintendo Service Technique
Postbus 564	B.P. 271
3430 AN Nieuwegein	1020 Brussel
Holland	Belgie
Tel. 03402-51353	Tel. 02-478 92 08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI ¬tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-478 92 08 (Belgie).Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouch NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouch défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat. Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à fa charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquistion.

Pour toute information sur cette casette ou sur lex jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 40 33 33

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouch défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouch à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no, 02/478 92 08 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

THANKS FOR BUYING GOAL! FROM JALECO. IT'S JUST ONE OF MANY NEW AND EXCITING GAMES WE WILL BE BRINGING OUT FOR YOUR NES.

TABLE OF CONTENTS PAGE

GOAL!-The Game 4
Options 8
Shoot Competition 14
Using The Controller 18
Offense 18
Defence 22
Goal Kicks, Corner Kicks and Throw-Ins 24
Penalties 26
Heading the Ball 28
Winning at Goal! 30
Other Hints 34
Demonstration Charts 37
Ratings 37
How to Use Rating Charts 38
Team Charts 39
Taking Care of Your Jaleco Game 55

MERCI POUR VOTRE ACHAT DE GOAL! PAR JALECO. CE JEU FAIT PARTIE DE NOMBREUX JEUX PASSIONNANTS QUE NOUS ALLONS VOUS PROPOSER POUR VOTRE NES

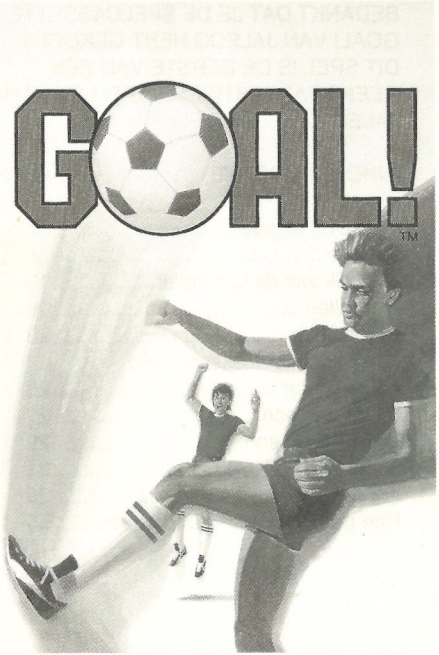
TABLE DES MATIERES PAGE

GOAL! Le Jeu 5
Options 9
Comment utiliser les commandes 19
Attaque 19
Défense 23
Coup de pied de but,
corners et rentrées de touche 25
Fautes 27
Jeu de tête 29
Gagner à Goal! 31
Conseils supplémentaires 35
Prenez soin de votre Jeu Jaleco 55

BEDANKT DAT JE DE SPELCASSETTE GOAL! VAN JALECO HEBT GEKOCHT. DIT SPEL IS DE EERSTE VAN EEN REEKS FANTASTISCHE SPELLEN VAN JALECO.

INHOUDSOPGAVE PAGINA

GOAL! - Het spel 5
Keuzes 9
Gebruik van de Controller..... 19
Aanvallen 19
Verdedigen 23
Doeltrappen, Hoekschoppen
en inworpen 25
Strafschoppen 27
De Bal Koppen 29
Winnen met GOAL! 31
Andere Tips 35
Hoe behandel je je spelcassette 55



GOAL!—THE GAME

Time is running out. Nobody expected your team to be in this final game, let alone tied with the tough national team from Argentina. As the seconds tick away, the crowd's cheers grow to a deafening roar. The clock is down to under two minutes. Your team has to make its move now!

Your winger slips the ball past the Argentinian defender. He sees you open in the middle and places a perfect pass at your feet. This is your last chance, can you make this shot count?

Goal! is an extremely realistic one or two player soccer game. A player can play against the computer, a friend, or cooperatively with a friend against the computer.

A player can choose one of 16 countries and compete in World Cup competition, or choose one of eight American professional teams and compete in a three-round tournament. Goal! also has a "shoot" competition where players compete against a goalie and two defenders.

GOAL! LE JEU

C'est la fin de la partie. Personne n'aurait pensé voir votre équipe en finale, encore moins faisant jeu égal avec l'équipe d'Argentine au jeu si viril. Les secondes s'égrènent et les applaudissements de la foule se transforment en un grondement assourdissant. Il reste moins de deux minutes de jeu. C'est maintenant ou jamais que votre équipe doit être inspirée!

Votre ailier trompe le défenseur argentin; il vous voit démarqué, bien placé, et vous fait une passe idéale. Le ballon est à vos pieds, c'est le tir de la dernière chance. Saurez-vous marquer un but?

Goal! est un jeu de football extrêmement réaliste à un ou à deux joueurs. Un joueur peut jouer contre l'ordinateur, un ami, ou en équipe avec un ami contre l'ordinateur.

Un joueur peut choisir parmi 16 pays et participer à la Coupe du Monde, ou choisir l'une de 8 équipes professionnelles américaines pour un tournoi en trois manches. Goal! comporte également une compétition de "tirs" dans laquelle les joueurs affrontent un gardien de but et deux défenseurs.

GOAL! - HET SPEL

De tijd loopt. Niemand had gedacht dat jouw team deze finale zou halen, laat staan dat je tegen Argentinie zou moeten spelen. Terwijl de seconden wegtikken, gaat het publiek steeds harder juichen. Je hebt nog twee minuten. Als je wat doet, moet je het nu doen! Je linksvoor speelt de bal langs de argentijnse verdediger, hij ziet jou vrij staan op het middenveld en schiet naar jou. Dit is je laatste kans. Grijp je hem of niet? Goal! is een realistich voetbalspel voor 1 of 2 spelers. Je kunt tegen de computer, tegen een vriend, of met een vriend om beurten tegen de computer spelen.

Je kunt uit een van de 16 landen kiezen voor een wereldcup finale, of uit een van de acht amerikaanse competitie teams voor een kort drie-ronden toernooi. Goal! heeft ook nog een "Shoot" competitie waarin je in je eentje tegen een keeper en twee verdedigers speelt. In het Wereld Cup toernooi en de Korte Competitie speel je met 11 spelers: 3 spitsen, 3 middenvelders, 4 verdedigers en 1 keeper. De spitsen vallen aan, de middenvelders vallen aan en verdedigen; aanwezig op de plaats waar ze nodig zijn.

In World Cup and Tournament mode each team will have 11 players: 3 forwards, 3 midfielders, 4 defenders and 1 goalkeeper. The forwards' main role is offense. The midfielders' play both on offense and defence; wherever the action is. Defenders, as their name indicates, play defence.

Each player has been given a rating in seven different skill categories: dribbling, kicking power, running speed, tackling ability, shooting ratio, marking (covering a certain player on defence), and ballkeeping ability. The goalies are also rated in jumping, blocking and catching ability.

Dans les matchs de Coupe du Monde et Tournoi, chaque équipe est composée de 11 joueurs : 3 avants, 3 en milieu de terrain, 4 défenseurs et 1 gardien de but. Le rôle principal de l'avant est d'attaquer. Le jeu des milieux de terrain est à la fois offensif et défensif, en fonction de l'action. Comme leur nom l'indique, les défenseurs jouent en défense.

Chaque joueur a une note dans sept catégories d'aptitude différentes : dribbles, puissance de tir, rapidité à la course, tacles, efficacité des tirs, marquage d'un adversaire particulier en défense et aptitude dans la conservation du ballon. Les gardiens de but sont évalués en fonction de leurs possibilités à sauter, bloquer et attraper.

Des listes détaillées de composition des équipes apparaissent à partir de la page 39. Vous connaissez ainsi l'évaluation numérique de chaque joueur des équipes internationales et professionnelles américaines.

Zoals het woord al zegt verdedigen de verdedigers.

Elke speler heeft zijn eigen specialiteiten: dribbelen, hard kunnen schieten, hard kunnen rennen, kunnen tackelen, verschillende schoten, dekken (op de juiste plaats zijn) en balbeheersing. Op pagina 39 zie je de verschillende teams. Hier staat voor elke speler van elk team zijn specialiteit aangegeven.

OPTIONS

To play a game of Goal!, select one or two players and press "START." Then, you may choose your options by moving the soccer ball cursor next to your desired choice. Press the 'A' button to select.

THE WORLD CUP (1 or 2 players)

Goal! allows you to participate in an actual simulation of the World Cup. Play one of 16 national teams and try to win amateur soccer's most glorious prize: the World Cup!

You can play in the World Cup by yourself, or team up with a friend, and see how far you can advance your team.

OPTIONS

Pour jouer une partie de Goal!, choisissez le mode à un ou deux joueurs et appuyez sur "Start". Vous pouvez ensuite choisir vos options en placant le curseur en forme de ballon de football à côté de l'option voulue. Appuyez sur le bouton "A" pour effectuer votre choix.

KEUZES

Kies eerst of je met twee spelers wilt spelen of alleen en druk daarna op START. Kies daarna met de Vierpuntsdruktoets welk spel je wilt spelen en leg de keuze vast met de A knop.

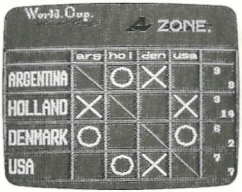
LA COUPE DU MONDE (1 ou 2 joueurs)

Goal! vous permet de participer à une simulation réelle de la Coupe du Monde. Endossez le maillot d'une des 16 équipes nationales et essayez de remporter le titre le plus glorieux du football amateur : la Coupe du Monde!

Vous pouvez jouer en Coupe du Monde seul ou en faisant équipe avec un ami pour voir jusqu'où vous pouvez faire progresser votre équipe.

DE WERELD CUP (1 of 2 spelers)

Met Goal! kun je meespelen in de wereld kampioenschappen voetbal. Speel met een van de zestien internationale teams en win de beker: De Wereld Cup! Je kunt het kampioenschap alleen spelen of tegen een vriend. Wie van jullie wint de meeste prijzen?



1st Round: Teams are divided into four groups: Zones A, B, C, and D. A team must play each opponent within its zone once. The two teams in each zone with the best records will advance to the 2nd round (Zone E or F).

2nd Round: The E and F Zones have two first place teams and two second place teams from Zones A-D. Once a player reaches the E or F zone, he must play each opponent in that zone once, with the top two teams from each zone advancing to the semifinals.

Semifinals: The Semifinals has the 1st and 2nd place teams from Zones E and F. The 1st place team from Zone E plays the 2nd place team from Zone F. Subsequently, the 1st place team from Zone F plays the 2nd place team from Zone E. The two winners advance to a one-game final.

Win in the finals and receive a victory celebration in honour of winning the Cup.

Huitième de Finale : Les équipes sont réparties en quatre groupes˘: Zones A, B, C et D. Une équipe doit rencontrer chaque adversaire dans sa zone une fois. Les deux équipes ayant eu les meilleurs résultats dans leur zone progresseront en quart de finale (Zone E ou F).

Quart de finale : Les Zones E et F comportent les deux équipes en première place et les deux équipes en seconde place des Zones A-D. Quand un joueur parvient en Zone E ou F, il doit rencontrer chaque adversaire dans cette zone une fois. Les deux équipes en tête dans chaque zone accèdent aux demi-finales.

Demi-finale : Les demi-finales voient l'affrontement des deux équipes venant en tête dans les Zones E et F. L'équipe en tête de la Zone E rencontre l'équipe de deuxième rang de la Zone F. Ensuite, l'équipe en tête de la Zone F rencontre l'équipe de deuxième rang de la Zone E. Les deux vainqueurs accèdent au match de finale.

Remportez la rencontre finale et faites l'objet d'une cérémonie en l'honneur de votre victoire en Coupe du Monde.

1e ronde: Teams zijn verdeeld over vier groepen: Zone's A,B,C en D. A speelt 1 keer tegen alle teams in zijn zone. De twee teams uit elke zone met de hoogste score gaan door naar de volgende tweede ronde (Zone E of F).

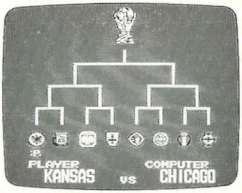
2e ronde: De zone's E en F hebben twee eerste-plaats teams en twee tweede-plaats teams uit de zone's A-D. Als een speler de ronde E of F heeft gehaald moet hij een keer tegen elk team uit die zone spelen. De twee beste teams uit elke zone gaan door naar de halve finales.

Halve Finales: In de Halve Finales spelen de nummers 1 en 2 uit de zone's E en F. De eerste plaats uit zone E speelt tegen de tweede plaats uit zone F. Zoals volgt, de eerste plaats uit zone F speelt tegen de tweede plaats E. De twee winnaars spelen tegen elkaar in de finale.

Win de finale en laat de prijsuitreiking als een feest over je heen komen.

PRO TOURNAMENT (1 or 2 players)

Choose one of eight professional American teams and play in a single-game elimination tournament. Tournament mode, like World Cup mode, can be played one player vs. the computer, or two players cooperatively vs. the computer.



TEAMS

Kansas	Atlanta
Chicago	Boston
Dallas	New York
Los Angeles	Miami

TOURNOI PROFESSIONNEL
(1 ou 2 joueurs)

Choisissez une équipe parmi huit équipes professionnelles américaines et participez à un tournoi éliminatoire à une seule rencontre. Le mode Tournoi, tout comme le mode Coupe du Monde, peut être joué à un joueur contre l'ordinateur, ou à deux joueurs en association contre l'ordinateur.

EQUIPES

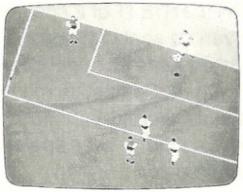
Kansas	Atlanta
Chicago	Boston
Dallas	New York
Los Angeles	Miami

PRO COMPETITIE (1 of 2 spelers)

Kies een van de acht professionele amerikaanse teams en speel deze competitie. In de Competitie mode kun je, net zoals in de Wereld Cup mode, alleen tegen de computer of twee spelers tegen de computer spelen.

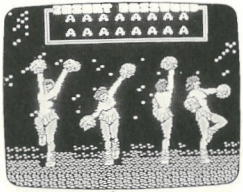
TEAMS

Kansas	Atlanta
Chicago	Boston
Dallas	New York
Los Angeles	Miami



SHOOT COMPETITION (1 or 2 players) Choose one of three players and compete vs. a goalie and two defensive players. You get five tries to dribble the ball past the defenders and score. After five attempts, another player can try to beat your score.

VS MODE (2 players only) Compete vs. a friend in a one-game match using one of the 16-letter international teams.



CONTINUE (1 or 2 players) Continue with your international team in World Cup competition. Enter a 16-letter password to pick up where you left off in the competition. The CONTINUE mode can also be used when you and a friend play cooperatively vs. the computer. In the american 'Pro' Tournament, your team will automatically continue on when it wins. There are no passwords given in the American Tournament.

COMPETITION DE TIRS (1 ou 2 joueurs)
Sélectionnez un joueur parmi trois joueurs et affrontez un gardien de but et deux défenseurs. Vous avez cinq dribbles pour contourner les défenseurs et marquer. Au bout de cinq essais, un autre joueur peut essayer de battre votre score.

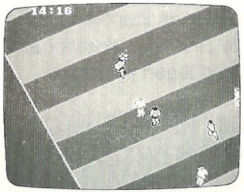
MODE VS (2 joueurs seulement)
Rencontrez un ami dans un match unique en utilisant l'une des 16 équipes internationales.

SUITE (1 ou 2 joueurs)
Continuez avec votre équipe internationale en Coupe du Monde. Introduisez un mot de passe de 16 lettres pour reprendre la compétition à l'endroit où vous l'avez laissée. Le mode SUITE peut également être utilisé quand un ami et vous jouez contre l'ordinateur. Dans le Tournoi Professionnel Américain, votre équipe continuera automatiquement quand elle gagne. Ce Tournoi ne comporte pas de mots de passe.

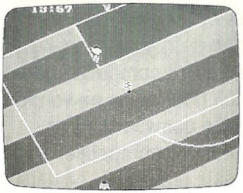
SHOOT COMPETITIE (1 of 2 spelers)
Kies een van de drie spelers en speel tegen de keeper en zijn twee verdedigers. Je krijgt 5 kansen om de bal langs de verdediging te spelen en te scoren. Na 5 pogingen mag een andere speler je score proberen te verbeteren.

VS MODE (alleen 2 spelers) Speel met een van de zestien internationale teams een wedstrijd tegen je vriend.

CONTINUE (1 of 2 spelers) Ga door met je internationale team in de Wereld-Kampioenschappen. Voer een 16-letterig paswoord in en ga door waar je gebleven was in de wedstrijden. Je kunt CONTINUE ook gebruiken als je samen met een vriend tegen de computer speelt. In de amerikaanse Pro competitie ga je automatisch door als je gewonnen hebt. Je krijgt geen paswoord bij de amerikaanse Pro competitie.



SIDELINE



ENDLINE

QUELQUES TERMES QUE VOUS DEVEZ CONNAITRE

EEN AANTAL TERMEN DIE JE MOET WETEN

LIGNE DE TOUCHE

ZIJLIJN

LIGNE DE BUT

ACHTERLIJN

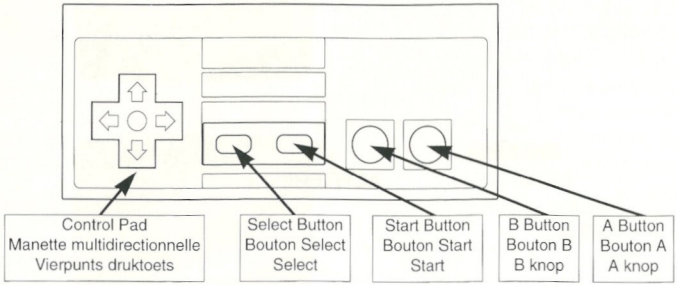
USING THE CONTROLLER

By using the directional controller in conjunction with the A and B buttons, you can control the shooting, passing, dribbling, tackling, and movement of your player(s).

OFFENSE

DRIBBLING: Move the player with the ball using the directional controller. Weave the ballhandler back and forth to avoid defenders trying to take the ball away. This is accomplished by pressing the upper left and upper right diagonal arrows alternately.

THE CONTROLLER LES COMMANDES



UTILISER LES COMMANDES

En utilisant la manette multidirectionnelle en combinaison avec les boutons “A” et “B”, vous pouvez commander les tirs, passes, dribbles, tacles et déplacements de vos joueurs.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

Met de Vierpuntsdruktoets en de A en B knoppen kun je de spelers besturen en schieten, passen, tackelen en dribbelen.

ATTAQUE

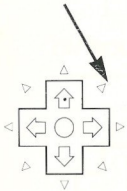
DRIBBLE : Déplacez le joueur en possession du ballon à l'aide de la manette multidirectionnelle. Déplacez-le en avant et en arrière pour empêcher les défenseurs de s'emparer du ballon. Vous réalisez ce mouvement en appuyant alternativement sur les flèches diagonales supérieures gauche et droite.

AANVALLEN

DRIBBELEN: Bestuur de speler met de bal met de Vierpuntsdruktoets. Beweeg je speler met de bal langs de tegenpartij om zo te voorkomen dat je de bal verliest. Dit kun je doen door op de Vierpuntsdruktoets schuin omhoog naar LINKS of RECHTS te drukken.

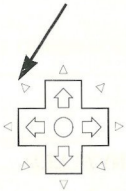
SLICE
BROSSE
SLICE

Press here
Appuyer ici
druk hier



HOOK
EXTERIEUR
HOEK

Press here
Appuyer ici
druk hier



PASSING: Pass the ball using the 'B' button and the directional controller. Press B and the directional controller simultaneously.

SHOOTING: Shoot the ball by pressing the 'A' button and the directional controller simultaneously.

HOOKING AND SLICING: You can alter the direction of a pass or shot after the ball has been kicked. Once the ball has been kicked, hold the 'B' button and press the directional controller again. The ball's flight will be altered as follows:

BACK SPIN AND EXTENDING SHOTS: By holding the 'B' button and pressing the down arrow after the ball has been kicked, you can put backspin on your shot or pass causing it to slow down and stop. Likewise, by pressing the up arrow along with the 'B' button, you can extend the distance of a shot.

PASSES : Passez le ballon au moyen du bouton "B" et de la manette multidirectionnelle. Appuyez simultanément sur "B" et sur la manette multidirectionnelle.

TIRS : Faites un tir en appuyant simultanément sur le bouton "A" et sur la manette multidirectionnelle.

MODIFICATION DE TRAJECTOIRE VERS LA GAUCHE OU LA DROITE : Vous pouvez changer la direction d'une passe ou d'un tir après avoir frappé le ballon avec l'intérieur (brossé) ou avec l'extérieur du pied. Maintenez le bouton "B" enfoncé et appuyez à nouveau sur la manette multidirectionnelle. La trajectoire du ballon sera modifiée comme suit:

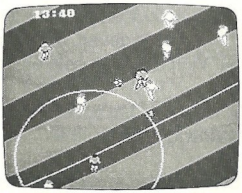
EFFET ARRIERE ET ALLONGEMENT DES TIRS : En maintenant le bouton "B" enfoncé et en appuyant sur la flèche "vers le bas" après avoir tapé dans le ballon, vous pouvez imprimer un mouvement d'effet arrière à votre tir qui, alors, ralentit et s'arrête. De même, en appuyant simultanément sur la flèche "vers le haut" et sur le bouton "B", vous pouvez allonger la portée d'un tir.

PASSEN: Gebruik de Vierpuntsdruktoets en de B knop om de bal af te geven. Druk daarvoor tegelijk op de Vierpuntsdruktoets en de B knop.

SCHIETEN: Schiet de bal door tegelijk op A en de Vierpuntsdruktoets te drukken.

HOEKEN EN SLICEN: Je kunt de richting van de bal beïnvloeden na een schot of een pass. Druk daarvoor, zodra de bal los is van je voet, op de B knop en op de Vierpuntsdruktoets in de richting waarin je hem hebben wilt.

BACK SPIN EN AFSTAND SCHOTEN: Door op de B knop en OMLAAG op de Vierpuntsdruktoets te drukken nadat je de bal geschoten of afgegeven hebt, krijgt de bal Back Spin en vertraagt hij. Als je op B drukt en op OMHOOG op de Vierpuntsdruktoets gaat de bal veel verder.



DEFENCE

MOVING YOUR DEFENSIVE PLAYER: You only control one defensive player at a time, with the computer controlling the rest for you. To switch control to another player, press the 'B' button. The player you now control will have a #1 below his feet.

TACKLING OR TAKING THE BALL AWAY FROM YOUR OPPONENT: You have the ability to take the ball away from your opponent with a properly timed hookslide. Move your defender close to the player with the ball and press the 'A' button and the directional controller simultaneously. If timed properly, your defender will slide towards the ball and take it away from your opponent. Be sure to press the correct direction, so your defender slides towards the ball, rather than behind the ball.

DEFENSE

DEPLACEMENT DE VOTRE DEFENSEUR : Vous ne pouvez contrôler qu'un seul joueur en défense à la fois; c'est l'ordinateur qui s'occupe des autres joueurs à votre place. Pour prendre le contrôle d'un autre joueur, appuyez sur le bouton "B". Le joueur que vous contrôlez désormais aura un numéro 1 sous ses pieds.

TACLE OU PRISE DU BALLON DETENU PAR VOTRE ADVERSAIRE : Vous pouvez vous emparer du ballon au moyen d'un tacle glissé effectué au moment opportun. Placez votre défenseur à proximité du joueur en possession du ballon et appuyez en même temps sur le bouton "A" et la manette multidirectionnelle. Si votre synchronisation est parfaite, votre défenseur glissera vers le ballon et le prendra à votre adversaire. Faites attention de bien appuyer dans la bonne direction pour que votre défenseur glisse en direction du ballon et non pas derrière lui.

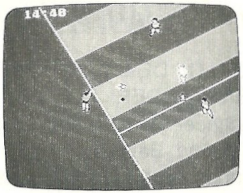
VERDEDIGEN

JE VERDEDIGER BEWEGEN: Je kunt maar 1 verdediger tegelijk besturen, terwijl de computer voor jou de rest bestuurt. Om een andere speler te besturen, moet je op B drukken. De speler die je bestuurt heeft #1 onder zijn voeten staan.

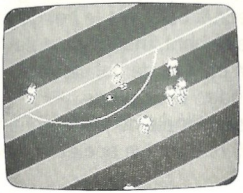
TACKELEN OF DE BAL AFPAKKEN VAN JE TEGENSTANDER: Je kunt de bal van je tegenstander afpakken met een goed gekozen sliding. Beweeg je speler naar de tegenstander met de bal en druk dan tegelijk op A en de juiste richting van de vierpuntsdruktoets. Als je het goed uitgerekend hebt, maakt je speler een sliding en pakt hij de bal van de tegenstander. Druk op de Vierpuntsdruktoets de juiste richting in, want anders schiet je speler voorbij de bal.

GOAL KICKS, CORNER KICKS, AND THROW-INS

When a ball is kicked or headed out of bounds, one of the following things will happen:



THROW-IN: If the ball goes past the right or left sideline, the team that didn't touch it last will execute a throw-in, throwing the ball inbounds from where it went out of bounds. Press the 'B' button and the directional controller simultaneously to execute a throw-in.



GOAL KICK: If the ball is kicked or headed over one of the endlines, and it is touched last by the team NOT defending the goal, the defending team's goalie gets a free kick from just in front of their own goal.

COUP DE PIED DE BUT, CORNERS ET RENTREES DE TOUCHE

Quand le ballon est envoyé hors des limites par un coup de pied ou de tête, il se passe l'une des choses suivantes :

RENTREE DE TOUCHE : Si le ballon dépasse la ligne de touche de gauche ou de droite, l'équipe qui ne l'a pas touchée pour la dernière fois a droit à une rentrée de touche, qui consiste à remettre le ballon en jeu, à la main, au point de sortie. Appuyez simultanément sur le bouton "B" et sur la manette multidirectionnelle pour exécuter une rentrée de touche.

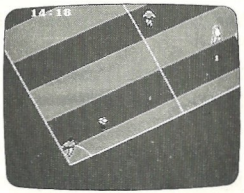
COUP DE PIED DE BUT : Si le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un coup de pied ou de tête, et qu'il a été touché en dernier par l'équipe ne défendant pas le but, le gardien de but de l'équipe en défense à droit à un coup de pied de dégagement à partir de l'avant de son propre but.

DOELTRAPPEN, HOEKSCHOPPEN EN INWORPEN

Als de bal buiten de lijn komt, gebeurt er een van de volgende dingen.

INGOOI: Als de bal over de linker of rechter zijlijn gaat, mag de partij die de bal het een na laatst heeft aangeraakt de bal weer inwerpen. Druk daarvoor tegelijk op de B Knop en de richting op de vierpuntsdruktoets waarin je de bal wilt hebben.

DOELTRAP: Als de bal over de achterlijn gaat en is hij door de niet-verdedigende partij als laatste aangeraakt, dan krijgt de keeper van de verdedigende partij een vrije doeltrap.



CORNER KICK: If the ball is kicked or headed over one of the endlines, and it is touched last by the defending team, the offensive team gets a free kick from the corner of the field where the ball went out of bounds.

PENALTIES

There are two possible penalties that will be called in Goal!:

OFFSIDES: While on offense, if one of your players moves past the last defender while not possessing the ball, and then the ball is passed to him, he will be called for "offsides."

COUP DE PIED EN CORNER : Si le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un coup de pied ou de tête, et qu'il a été touché en dernier par l'équipe en défense, l'équipe attaquante a droit à un coup de pied à partir du coin du terrain où le ballon est passé hors touche.

HOEKSCHOP: Als de bal over de achterlijn gaat en hij is het laatst door de verdedigende partij aangeraakt, krijgt de aanvallende partij een vrije hoekschop uit de hoek waarin de bal 'achter' ging.

FAUTES

Il existe deux possibilités de fautes dans Goal! :

HORS JEU : En attaque, si l'un de vos joueurs se place derrière le dernier défenseur sans être en possession du ballon, et que le ballon lui soit transmis, il sera en position de "hors jeu".

STRAFSCHOPPEN

Bij Goal! bestaan twee verschillende strafschoppen.

BUITEN SPEL: Als een aanvaller in een aanval voorbij de laatste verdediger loopt en dan de bal aangespeeld krijgt, staat hij 'buiten spel'

TRIPPING: While on defence, if one of your players tackles an opponent from behind, he might be called for "tripping".
In either case, the referee whistles a penalty, and the ball is given to the other team.

Like in real soccer, a penalty will be called if the referees see it. There are no guarantees that when an infraction is committed, a penalty will be called.

HEADING THE BALL

One of the trickier moves to master is heading the ball. Heading the ball can be accomplished by positioning your defender under the flight path of a kicked ball. As the ball is descending, press the 'A' button and the direction you wish to head the ball. You must wait for the ball to be directly over your defender to successfully head the ball. Also, the ball must be low enough in its flight for your player to reach it with his head.

With practice, you'll be able to head the ball towards your teammates or even into the opponent's net!

CROC EN JAMBE : En défense, si l'un de vos joueurs fait un tacle par derrière, il peut être sanctionné pour croc en jambe.

Dans les deux cas, l'arbitre siffle une faute, et le ballon est confié à l'autre équipe.

Tout comme dans une véritable rencontre, une faute n'est sanctionnée que si l'arbitre la voit. Il n'y a aucune garantie que toutes les fautes commises soient sanctionnées.

JEU DE TETE

Une des frappes les plus difficiles à maîtriser est la frappe de tête. Elle consiste à placer votre défenseur sous la trajectoire d'un ballon tiré au pied. Quand la balle commence à perdre de la hauteur, appuyez sur le bouton "A" et sur la direction dans laquelle vous voulez faire votre frappe de tête. Vous devez attendre que le ballon soit directement au-dessus de votre défenseur pour réussir votre tête. De plus, la trajectoire du ballon doit être suffisamment basse pour que votre défenseur puisse le frapper de la tête.

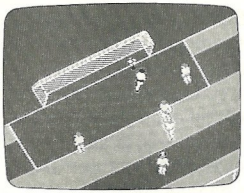
Avec de l'entraînement, vous parviendrez à envoyer le ballon vers vos coéquipiers ou même dans les filets de l'équipe adverse!

OVERTREDING: Als een van je spelers tijdens het verdedigen een tegenstander van achter laat struikelen, heb je een 'overtreding' begaan.De scheidsrechter zal fluiten en de tegenpartij krijgt een vrije trap.Net zoals bij het echte voetbal krijg je alleen een vrije trap als de scheidsrechter het ziet, anders wordt er gewoon doorgespeeld.

DE BAL KOPPEN

Een van de betere trucs is het koppen van de bal. Je kunt dit doen door je speler onder een neerkomende bal te laten staan. Als de bal aan het dalen is, moet je zodra de bal recht boven je speler is, direct op de A Knop en de juiste richting op de vierpuntsdruktoets drukken. Wacht tot de bal echt boven de speler is, want anders mislukt het koppen. De bal moet ook al vrij laag vliegen, zodat de speler er met zijn hoofd bij kan.

Als je goed oefent, kun je de bal naar je medespelers of zelfs in het andere doel koppen.



WINNING AT GOAL!

Like in soccer, the team that scores the most in Goal! wins. And scoring goals takes a lot of skill, and a little luck. As you advance in World Cup competition or in the professional tournament, your opponents will get much tougher. They will move quicker, they will play tougher defence, and they will be more organised on offense.

There are two keys to winning at Goal! Playing strong defence and shooting high percentages of shots on offense.

The computer is very organised on offense and will pass the ball quickly and accurately among its players. The computer will move the ball upfield towards your goal, trying to keep the ball away from your defenders.

It's important to keep a defender between your goal and the computer's offensive player. If the computer moves past the defender you are controlling, switch your control to one of your other defenders.

GAGNER A GOAL!

Comme au football l'équipe qui marque le plus de points gagne la partie de Goal! Marquer des buts demande beaucoup d'adresse, et un petit peu de chance. Tout au long de votre progression en Coupe du Monde ou dans les tournois professionnels, vos adversaires deviendront de plus en plus coriaces. Ils bougeront plus vite, leur défense sera plus rude, leur attaque organisée.

Il y a deux façons de gagner à Goal! Jouer solidement en défense et avoir un fort pourcentage de ballons qui marquent en attaque.

L'ordinateur est très organisé sur le plan offensif et fera des passes précises et rapides entre ses joueurs. Il transmettra le ballon vers vos buts, en essayant de tenir vos défenseurs à l'écart du ballon.

Il est important de conserver un défenseur entre votre filet et l'attaquant contrôlé par l'ordinateur.

Si l'ordinateur contourne le défenseur que vous contrôlez, transférez immédiatement le contrôle sur un autre de vos défenseurs.

WINNEN MET GOAL!

Net zoals bij echt voetbal, wint het team met de meeste punten. En om te scoren heb je tactiek en geluk nodig. Als je verder komt bij de Wereld Cup of het Pro Toernooi, worden je tegenstanders steeds sterker. Ze lopen steeds sneller, verdedigen beter en gaan steeds beter aanvallen.

Om Goal! te winnen moet je twee dingen onthouden. Verdedig je sterk en als je aanvalt, doe dat dan snel en goed.

De computer heeft een goede aanval en kan de bal snel en nauwkeurig overspelen. Hij zal veel aanvallen en proberen om om je verdedigers te spelen.

Laat altijd een eigen speler tussen je keeper en de spits van de andere partij staan. Als de computer dan langs een van je andere verdedigers weet te spelen, kun je overschakelen naar je laatste verdediger.

Sommige van je verdedigers zijn sneller dan de anderen en kunnen een aanvaller snel inhalen. Helaas speelt de computer steeds snel over, dus kun je beter snel van verdediger wisselen, dan een speler proberen in te halen.

Some of your defenders are quicker than others and can chase down the computer ballhandler from behind. But the computer player passes the ball upfield so quickly, it is usually safer to switch to another defender, rather than trying to chase down the player from behind.

The only way to take the ball away from your opponent is hook-sliding into the ballhandler or to intercept an errant pass. For this reason, mastering the hookslide is essential.

Hooksliding can be accomplished from any angle. The key is anticipating where the ballcarrier is going with the ball and try to slide into him, rather than behind him.

Soccer is not a high scoring game, so you have to make every shot on your opponent's net count. Increase your chance of putting the ball in the goal by slicing or hooking the ball away from the goalie. Wait for the goalie to come forward while trying to stop your shot; then hook or slice the ball to either corner of the net.

Certains d'entre eux sont plus rapides que d'autres et peuvent poursuivre le joueur commandé par l'ordinateur et en possession du ballon par derrière. Mais l'ordinateur renvoie le ballon si rapidement qu'il est préférable de choisir un autre défenseur plutôt que d'essayer de rejoindre un joueur devant vous.

Le seul moyen pour déposséder votre adversaire du ballon est de pratiquer un tacle glissé ou d'intercepter une passe mal contrôlée. C'est pour cette raison qu'il est important de maîtriser le tacle glissé.

Le tacle glissé peut être pratiqué à partir de n'importe quel angle. Ce qui est important, c'est d'anticiper la direction du déplacement du tenant du ballon et d'essayer de glisser vers lui plutôt que derrière lui.

Le football n'est pas un jeu où l'on marque beaucoup de points, aussi vous devez faire en sorte que chaque tir dans les filets de votre adversaire compte. Augmentez vos chances de marquer un but en déviant votre tir par rapport au gardien.
Attendez que ce dernier avance vers vous pour essayer de vous empêcher de tirer; tirez alors

De enige manier om de bal van je tegenstander af te pakken, is door een sliding of een pass te onderscheppen. Oefen daarom goed op de sliding.

Je kunt een sliding vanuit alle posities maken. Probeer goed uit te rekenen hoe je tegenstander zal gaan lopen en kom dan van de zijkant aansliden, in plaats van de achterkant.
Voetbal is geen spel met hoge scores, dus probeer elke kans die je krijgt te benutten. Als je de bal bij het doel een leuk effect geeft, maak je veel meer kans dat de keeper zich zal vergissen en je een punt scoort. Wacht tot de keeper wat uit zijn doel komt en schiet de bal dan langs hem heen.Voor het doel van je tegenstander kunnen jouw spelers ook duikende kopballen maken. De bal moet daarvoor in de lucht zijn en een beetje langs de speler gaan. Doe daarna hetzelfde dan wanneer je een gewone kopbal zou maken.

Your players also have the ability to make diving headshots when in front of the opponent's goal. The ball must be in the air, and a slight distance away from the player. The diving headshot is accomplished with the same controls used in heading the ball.

OTHER HINTS When your goalie is executing a goal kick, make sure none of your opponents are in front of him. Your opponents could head the goal kick right back into your net if you're not careful.

Try to avoid passing the ball in front of your own net. When the ball is by your net, get it downfield as quickly as possible.

In the later rounds of the World Cup, the computer team moves much quicker and is very good at hooksliding. A safe strategy is shooting the ball as far upfield as possible and trying to hook or slice the ball towards one of your teammates. It's a more effective strategy than trying to slowly move the ball upfield by dribbling and passing.

de l'intérieur ou de l'extérieur du pied en direction du coin approprié du filet.

Vos joueurs doivent également savoir exécuter des frappes de tête plongées en face du but de l'adversaire. Le ballon doit être en l'air et à peu de distance du joueur. La frappe de tête plongée est exécutée avec les mêmes commandes que pour une autre frappe de tête.

CONSEILS SUPPLEMENTAIRES

Quand votre gardien effectue un coup de pied de dégagement, veillez à ce qu'aucun de vos adversaires ne se trouve devant lui. Votre adversaire pourrait renvoyer dans vos filets le coup de pied de but avec une frappe de tête si vous ne faites pas attention.

Evitez de faire passer le ballon devant vos filets. Quand le ballon est près de votre filet, éloignez-le aussi vite que possible.

Dans les dernières rencontres de Coupe du Monde, l'équipe conduite par l'ordinateur se déplace beaucoup plus rapidement et est très bonne en tacles glissés. Une stratégie prudente est de dégager le ballon aussi loin que possible et d'essayer de l'envoyer vers un des vos coéquipiers avec des coups de pied brossés ou frappés avec l'extérieur du pied. Cette stratégie est bien plus efficace que celle consistant à faire monter le ballon par des dribbles ou des passes.

ANDERE TIPS

Let er goed op dat als je keeper een doeltrap neemt, er geen tegenstanders in de buurt zijn. Je tegenstander zou de bal dan kunnen koppen en zo een punt kunnen scoren.Speel voor je eigen doel zo min mogelijk over. Probeer de bal zo snel mogelijk weg te spelen. Als je verder komt bij de Wereld Cup gaat de computer sneller spelen en wordt dan erg goed in slidingen. Trap de bal zover mogelijk uit en geef hem wat effect naar een van je aanvallers. Dit is een betere tactiek dan de bal rustig op te spelen door te dribbelen en te passen.

SHOOT COMPETITION

PLAYER	KICK	SPEED	COMMENTS
Hansen	2	2	Consistent speed and power
Roko	1	3	Very fast. Good ball handler
Juarez	3	2	Good speed. Very powerful kick

COMPETITION DE TIRS

JOUEUR	FRAPPE	RAPIDITE	COMMENTAIRES
Hansen	2	2	Grande régularité dans cex deux qualités
Roko	1	3	Très rapide. Très adroit avec le ballon
Juarez	3	2	Vitesse bonne. Frappe très puissante

SCHIET COMPETITIE

Hansen	2	2	Constante snelheid en kract
Roko	1	3	Erg snel. Zeer goed balbezit.
Juarez	3	2	Goede snelheid. Erg sterke schop.

RATINGS

Player Ratings-Definitions (with range)
Dribble-(O-10) The player's ability to move with the ball
Kicking Power-(O-10) The strength of the player's kick.
Speed-(O-10) Player's running speed.
Tackle-(0-3) Player's ability to hookslide and take ball away from an opponent.
Shoot Ratio-(0-3) Percentage of shots on goal that score.
Mark-(0-3) On defence, the player's ability to recognise the most dangerous offensive threat on the opposing team, and guard him.
Ball Keep-(0-3) The ability to dribble the ball past defenders.

CLASSEMENT

Classement des joueurs — Définition (fourchette)
Dribble — (0-10) Habileté du joueur à se déplacer avec le ballon.
Frappe — (0-10) Puissance du coup de pied du joueur.
Rapidité — (0-10) Vitesse de déplacement du joueur.
Tacle — (0-3) Habileté du joueur à déposséder l'adversaire du ballon par une glissade.
Indice de tirs — (0-3) Pourcentage de tirs au but réussis.
Marquage — (0-3) En jeu défensif, habileté du joueur à reconnaître et à contrer la menace la plus sérieuse posée par l'équipe adverse.
Garde du ballon — (0-3) Habileté à conduire le ballon hors de portée des défenseurs au moyen de dribbles.

VAARDIGHEDEN

Vaardigheid spelers - uitgedrukt in cijfers
Dribbel - (0-10) Hoe goed kan de speler zich met de bal verplaatsen.
Schietkracht - (0-10) Hoe hard kan de speler schieten.
Snelheid - (0-10) Snelheid van de speler.
Tackle - (0-3) Hoe goed kan de speler met een sliding de bal van een tegenstander afpakken.
Schotbereik - (0-3) Hoeveel schoten bereiken het doel.
Aannemen - (0-3) Hoe snel is de verdedigende speler bij de gevaarlijke tegenstanders om de bal aan te nemen.
Balbezit - (0-3) Hoe goed speelt de speler om de tegenstander heen.

HOW TO USE RATING CHARTS

In the upper left corner of the game screen, a number will appear when a player has the ball. This is the player's uniform number. It's important to learn the players on your team and their individual strengths and weaknesses.

Look at the sample chart that follows. If you were controlling TEAM USA on offense, you would be trying to get the ball to #10, your best shooter and the fastest player on the team. If #10 isn't open, your 2nd choice would probably be the midfielder, #7.

Special note: Some charts represent both World Cup and American Pro teams.

MODE D'EMPLOI DES TABLEAUX DE CLASSEMENT

Quand un joueur est en possession de la balle, un numéro apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Ce numéro correspond au numéro sur le maillot du joueur. Il est important de connaître les joueurs qui composent votre équipe ainsi que leurs qualités et leurs faiblesses.

Examinez le tableau ci-contre. Si vous étiez le capitaine de l'équipe des USA et à l'attaque, vous tenteriez de passer le ballon au joueur numéro 10, le meilleur buteur et le joueur le plus rapide de votre équipe. Si le joueur numéro 10 n'est pas dégagé, votre meilleur deuxième choix serait vraisemblablement le milieu de terrain, le joueur numéro 7.

Remarque importante: Certains tableaux correspondent à la fois aux équipes de Coupe du Monde et aux équipes professionnelles américaines.

HOE GEBRUIK JE DE VAARDIGHEIDSTABEL

In de linker bovenhoek van het scherm zie je, als je speler de bal heeft, een nummer. Dit is zijn rugnummer. Probeer de vaardigheden van al je spelers zo snel mogelijk te leren.

Kijk als voorbeeld naar deze beschrijving.

Als jij met het USA team aan het verdedigen bent, moet je proberen de bal naar nummer 10 te spelen, want hij schiet het hardst en is het snelst. Als hij niet vrij is, is speler 7 de beste tweede keuze.

Let goed op: Sommige tabellen gelden zowel voor de amerikaanse Pro Teams als voor de Wereld Cups Teams.

USA

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	9	6	7	8	6	6	7	6	5	Jumping Saut Springen	6
Kicking Frappe Schieten	8	10	7	7	8	7	6	8	5	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	9	10	7	7	9	7	7	7	8	6	Speed Rapidité Snelheid	7
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	3	1	1	3	1	0	1	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	3	1	2	2	1	1	2	3	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Holland or Chicago / Pays-Bas ou Chicago / Holland of Chicago

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	8	8	7	6	7	5	7	7	8	6	Jumping Saut Springen	7
Kicking Frappe Schieten	9	8	6	5	7	5	6	6	8	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	9	8	7	6	8	6	8	7	8	8	Speed Rapidité Snelheid	7
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defenee • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Denmark or Dallas / Danemark ou Dallas / Denemarken of Dallas

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	7	6	8	6	5	6	5	6	6	Jumping Saut Springen	6
Kicking Frappe Schieten	6	7	6	7	6	5	4	5	6	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	7	8	6	9	6	6	7	6	6	8	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	2	1	3	2	2	1	2	2	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	3	3	1	3	2	1	1	0	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	1
Mark Marquage Aannemen	0	1	2	2	1	2	2	3	3	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	1	2	2	3	2	1	1	1	2	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Argentina or Kansas / Argentine ou Kansas / Argentine of Kansas

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	9	6	7	8	6	6	7	6	5	Jumping Saut Springen	6
Kicking Frappe Schieten	8	10	7	7	8	7	6	8	5	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	9	10	7	7	9	7	7	7	8	6	Speed Rapidité Snelheid	7
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	3	1	1	3	1	0	1	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	3	1	2	2	1	1	2	3	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Brazil / Bresil / Brazilië

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	8	8	6	7	8	6	6	6	7	6	Jumping Saut Springen	6
Kicking Frappe Schieten	7	9	6	7	10	9	6	7	9	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	9	8	7	7	9	7	6	7	9	7	Speed Rapidité Snelheid	7
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	1	3	2	1	2	2	0	0	2	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	3
Mark Marquage Aannemen	1	1	1	1	2	3	0	2	3	1	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	2	1	1	3	3	1	2	3	1	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Spain / Espagne / Spanje

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	6	6	5	7	6	7	6	5	6	5	Jumping Saut Springen	7
Kicking Frappe Schieten	8	7	8	7	6	6	7	6	7	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	8	7	6	8	7	7	6	6	6	6	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	2	1	2	1	1	2	1	0	1	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	1
Mark Marquage Aannemen	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	2	3	2	1	2	3	1	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Algeria or L.A. / Algerie ou Los Angeles / Algerije of Los Angeles

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	8	6	6	5	8	6	5	6	5	5	Jumping Saut Springen	8
Kicking Frappe Schieten	8	7	5	6	9	7	6	6	6	5	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	8	7	6	5	9	7	6	7	6	6	Speed Rapidité Snelheid	8
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	Catching ability Prise de balle Ballem vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

USSR / URSS / Sovjet Unie

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	7	9	8	5	5	7	5	6	7	Jumping Saut Springen	10
Kicking Frappe Schieten	8	7	8	7	6	7	8	7	7	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	10
Speed Rapidité Snelheid	9	7	10	8	9	8	9	8	7	8	Speed Rapidité Snelheid	10
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	2	2	1	1	2	3	2	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	3
Mark Marquage Aannemen	0	1	1	2	1	1	2	2	3	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	3
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	2	3	2	1	3	2	3	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

England or Atlanta / Angleterre ou Atlanta / Engeland of Atlanta

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	8	8	6	7	5	5	5	4	5	Jumping Saut Springen	6
Kicking Frappe Schieten	7	10	7	6	7	6	6	7	8	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	8	10	9	7	8	6	7	6	6	7	Speed Rapidité Snelheid	8
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	3	2	1	3	1	0	1	2	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	1	3	1	1	2	1	2	1	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	1
Mark Marquage Aannemen	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	1	3	2	1	3	1	2	2	3	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Italy or Boston / Italie ou Boston / Italie of Boston

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	7	8	6	7	7	5	6	7	8	6	Jumping Saut Springen	9
Kicking Frappe Schieten	8	9	6	7	9	6	6	7	7	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	9
Speed Rapidité Snelheid	8	9	7	9	8	6	7	7	8	7	Speed Rapidité Snelheid	8
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	3	2	3	2	0	1	2	2	1	1	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	3
Mark Marquage Aannemen	1	1	2	1	3	1	3	3	2	1	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	3	1	2	3	1	3	2	3	1	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Japan or N. Y. / Japon ou New York / Japan of New York

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	6	7	6	5	6	5	4	5	5	4	Jumping Saut Springen	5
Kicking Frappe Schieten	7	7	6	6	5	4	5	4	6	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	7	7	6	6	7	6	5	7	6	6	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	2	1	2	1	1	2	3	3	2	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	3	2	1	2	0	0	1	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	1
Mark Marquage Aannemen	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

France or Miami / France ou Miami / Frankrijk of Miami

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	6	6	8	7	6	6	6	5	6	6	Jumping Saut Springen	7
Kicking Frappe Schieten	7	7	10	7	8	6	5	7	8	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	7	8	9	8	7	7	6	7	6	8	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	2	3	2	1	1	1	0	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	3	1	2	1	2	3	2	2	2	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Germany / Allemagne / Duitsland

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	9	8	6	6	8	6	5	5	6	8	Jumping Saut Springen	7
Kicking Frappe Schieten	8	8	6	7	8	6	8	5	6	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	9	8	7	7	8	7	5	6	7	8	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	1	2	3	2	2	3	3	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	3	3	2	1	1	0	0	1	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	1	0	0	1	3	2	2	1	2	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	2	1	3	2	2	2	1	2	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Poland / Pologne / Polen

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	6	6	8	7	6	6	6	7	5	7	Jumping Saut Springen	5
Kicking Frappe Schieten	6	7	10	7	5	7	6	6	7	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	10
Speed Rapidité Snelheid	6	7	8	8	7	6	6	6	7	8	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	1	1	3	1	1	2	2	1	3	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	1	2	3	2	1	1	0	0	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	1
Mark Marquage Aannemen	1	0	3	1	2	1	2	2	1	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Belgium / Belgique / België

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	6	7	5	6	7	6	6	7	5	6	Jumping Saut Springen	8
Kicking Frappe Schieten	7	6	5	8	7	6	8	8	6	6	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	8
Speed Rapidité Snelheid	9	7	6	8	7	8	7	8	7	7	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	2	2	1	0	2	3	2	1	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	1	2	3	2	1	1	1	2	0	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	1	1	2	3	2	1	2	3	3	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	1
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

Uruguay

Player# Joueur No. Speler No.	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Goalie Gardien de but Keeper	1
Position Position Positie	FW	FW	MF	MF	MF	MF	DF	DF	DF	DF	Position Position Positie	GK
Dribble Dribble Dribbel	9	8	6	6	8	6	5	5	6	8	Jumping Saut Springen	7
Kicking Frappe Schieten	8	8	6	7	8	6	8	5	6	7	Kicking Power Frappe Sterkte uittrap	7
Speed Rapidité Snelheid	9	8	7	7	8	7	5	6	7	8	Speed Rapidité Snelheid	6
Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	2	1	1	2	3	2	2	3	3	3	Tackling Ability Tacle Tackle Sterkte	3
Shoot Ratio Indice de tirs Schotbereik	2	3	3	2	1	1	0	0	1	0	Blocking ability Blocage Sterkte verdediging	2
Mark Marquage Aannemen	1	0	0	1	3	2	2	1	2	3	Catching ability Prise de balle Ballen vangen	2
Ballkeep Garde du ballon Balbezit	2	2	1	3	2	2	2	1	2	3	Ballkeep Garde du ballon Balbezit	3

FW=Forward • MF=Midfielder • DF=Defence • FW=Avant • MF=Milieu de terrain • DF=Defense
FW=Voorhoedespeler • MF=Middenvelder • DF=Verdediger

GB

TAKING CARE OF YOUR JALECO GAME

- This Jaleco Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck™ is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck™.
- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

F

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

- Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil de précision équipé de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais d'ouvrir la cartouche ou de la démonter.
- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.
- Vérifiez que votre console NES soit toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.
- Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des anomalies de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

NL

HOE BEHANDEL JE JE SPELCASSETTE

- Deze Jaleco spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.
- Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.
- Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.
- Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

! WARNING !

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

! ATTENTION !

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

! WAARSCHUWING !
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

From the designers of City Connection™, Astyanax™, Racket Attack™, RoboWarrior™, Maniac Mansion™ and Hoops™ all from Jaleco™ for the Nintendo Entertainment System™

JALECO™

10522

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco TM and Goal! TM are trademarks of Jaleco Ltd.

© 1990 Jaleco Ltd.

Printed in Japan
Imprimé au Japon